

The Elder Scrolls IV

OBLIVION

Bethesda

⚠ A lire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou par votre enfant

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-











Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

Sommaire

Installer le jeu

Installer et démarrer le jeu

Pour installer *Oblivion*, insérez simplement le **disque n°1** et exécutez le fichier setup.exe si l'installation ne démarre pas automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour procéder à l›installation. Pour installer *Knights of the Nine* et *Shivering Isles*, insérez le **disque n°2** et respectez les mêmes étapes. Quand l'installation est terminée, retirez le **disque n°2** et insérez le **disque n°1**. Lancez *Oblivion* à partir du menu Démarrer de Windows ou double-cliquez sur l›icône sur le Bureau.

Démarrer Shivering Isles et Knights of the Nine

Shivering Isles ajoute du contenu à votre nouvelle version ou à votre version existante d'*Oblivion*. Cette extension est accessible après un jour de temps de jeu (utilisez simplement l'option Se reposer pour attendre 24 h). Après un jour de temps de jeu, vous recevrez un message de quête avec des informations sur le contenu de *Shivering Isles* («La porte de la baie de Niben»). Si vous commencez une nouvelle partie, vous devez quitter la création de personnage avant de laisser un jour s'écouler. Une fois le message de quête reçu, un nouveau marqueur de quête apparaît dans votre journal de quêtes pour vous indiquer où accéder à l›extension *Shivering Isles*.

Pour *Knights of the Nine*, vous devez vous rendre à la chapelle d'Anvil et parler au prophète qui se trouve à l'extérieur afin d'obtenir votre première quête.

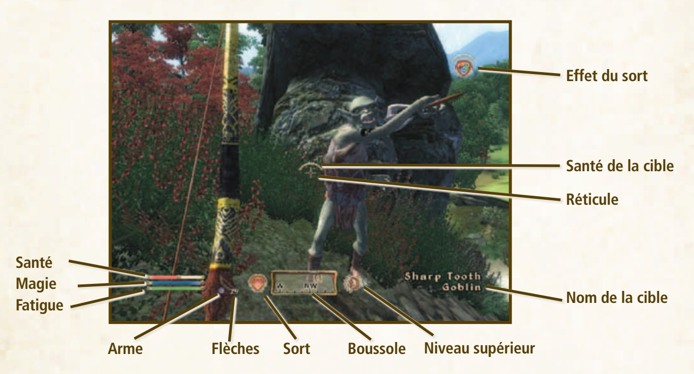
Commandes de jeu

- Q — Déplacement auto
- W — Vers l'avant
- E — Sauter
- R — Basculer point de vue/Mode Vanity
- T — Se reposer
- A — Pas de côté G
- S — Arrière
- D — Pas de côté D
- F — Préparer objet
- Z — Prendre
- C — Lancer
- Tab — Mode menu
- Caps Lock — Toujours courir
- Shift — Courir
- Ctrl — Accroupi/Discrétion
- Alt — Parer
- F5 — Sauvegarde rapide
- F9 — Chargement rapide
- Space — Activer
- Raccourcis : 1 à 8

Souris :

- Utiliser/Attaquer
- Parer
- Cliquer pour passer en caméra subjective ou objective. Maintenir pour passer en mode Vanity. Faire rouler pour régler le zoom en caméra objective.

Écran de jeu



Santé
La quantité de dégâts que vous pouvez subir. Votre santé est régénérée en dormant, en attendant et en utilisant certaines potions ou certains sorts.

Magie
Lancer des sorts consomme de la magie, qui se régénère plus ou moins vite selon votre volonté. Votre magie est régénérée en dormant, en attendant et en utilisant certaines potions ou certains sorts.

Fatigue
Indique votre degré d'épuisement. Quand ce paramètre est bas, vous perdez en efficacité, notamment au corps à corps. Évitez de courir pour récupérer plus rapidement.

Arme
L'arme que vous avez en main.

Flèches
Le nombre de flèches dont vous êtes équipé.

Sort
Le sort que vous êtes prêt à lancer.

Effet du sort
Le ou les sort(s) dont vous ressentez actuellement les effets.

Santé de la cible
Indique la santé de votre cible.

Nom de la cible
Le nom de l'objet ou du personnage visé.

Réticule
Permet de viser les objets et les personnages. Plus d'informations en page suivante.

Boussole
Indique la direction, les lieux et les marqueurs. Plus d'informations en page suivante.

Niveau supérieur
Lorsque cette indication s'affiche à l'écran, dormez dans un lit pour gagner un niveau.

Icônes de la boussole



Les icônes de la boussole indiquent les lieux particuliers les plus proches (comme les donjons, les villes et les auberges) et les marqueurs de quête indiquent la direction à suivre pour terminer la quête active.

Marqueurs d'objectif

Une flèche rouge signifie que vous devez franchir une porte ou une porte d'Oblivion pour atteindre votre objectif.

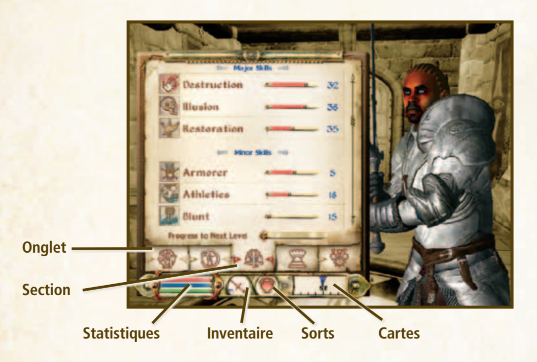


Une flèche verte signifie que vous êtes déjà à proximité de votre objectif.



Les flèches bleues sont des repères que vous pouvez placer sur les cartes de région ou sur la carte du monde.

Journal et menu des statistiques



Le journal comprend quatre sections : statistiques, inventaire, sorts et cartes.

Touche TAB
Ouvrir/fermer le journal.

Clic gauche
Sélectionner un onglet ou une section du journal.

Flèches haut/bas, molette de la souris ou barre de défilement
Faire défiler une liste.

Maintenir le bouton gauche de la souris et déplacer la souris
Faire pivoter le héros et zoomer pour l'examiner.

Menu des statistiques



Ce menu comprend cinq onglets, avec de gauche à droite :

Personnage – Présentation du héros.

Caractéristiques – Le détail de vos 8 caractéristiques.

Talents – Le détail de vos 21 talents.

Factions – Indique à quelles factions vous appartenez et votre rang au sein de chacune d'elles.

Prouesses – Recense tout ce que vous avez accompli.

Onglet des talents



Vous disposez de 7 talents majeurs et de 14 talents mineurs. La barre rouge située à droite de chaque talent représente votre progression en vue de passer au niveau supérieur. Plus vous utilisez un talent, plus cette barre se remplit rapidement.

Talents majeurs
Ces talents définissent votre personnage. Pour passer au niveau supérieur, vous devez faire progresser votre personnage de 10 points répartis sur différents talents.

Talents mineurs
Vous pouvez développer ces talents pour améliorer votre personnage, mais cela n'aura aucune incidence sur son niveau.

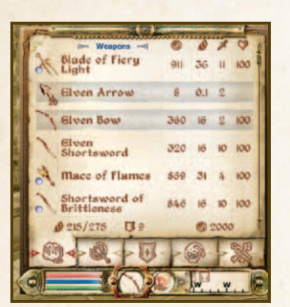
Barre de progression du talent
Indique votre progression en vue d'améliorer ce talent d'un point.

Talents améliorés
Un nombre vert indique que le talent en question est actuellement amélioré par des sorts, des aptitudes, des pouvoirs ou d'autres effets positifs.

Talents réduits
Un nombre rouge indique que le talent en question est actuellement réduit par des sorts, des aptitudes, des pouvoirs ou d'autres effets négatifs.

Barre de progression du niveau
Indique la progression du personnage avant de passer au niveau supérieur.

Menu de l'inventaire



Ce menu comprend cinq onglets, avec de gauche à droite :

Tous les objets
La liste complète de votre inventaire.

Armes
Filtre votre inventaire pour n'afficher que les armes.

Armures
Filtre votre inventaire pour n'afficher que les armures et les vêtements.

Alchimie
Filtre votre inventaire pour n'afficher que les potions, ustensiles, aliments et ingrédients utilisés en alchimie.

Divers
La liste des objets divers : livres, notes, gemmes, clés, torches, crochets, pierres magiques, etc.

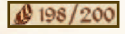
Clic gauche : équiper ou utiliser l'objet sélectionné
Maj + clic gauche : jeter l'objet sélectionné
Maintenir clic gauche : jeter l'objet sélectionné en mode Prendre

Touches de raccourci

Dans le menu Inventaire, vous pouvez définir plusieurs touches de raccourci : maintenez l'une des **touches 1 à 8** enfoncée et sélectionnez l'arme, l'armure, le sort ou l'objet de votre choix d'un **clic gauche**. Remarque : vous pouvez passer d'un menu à l'autre pendant le choix du raccourci, un **clic gauche** validera votre choix.

Utilisez les **touches 1 à 8** en cours de jeu pour vous servir des objets sélectionnés.

Main droite et main gauche
Votre personnage tient son arme dans la main droite et son bouclier ou une torche dans la main gauche. Les boucliers et les torches ont chacun un emplacement, mais vous ne pouvez pas les utiliser lorsque vous êtes équipé d'une arme à deux mains (comme une claymore, un marteau de guerre, un arc ou un bâton magique), même si l'emplacement bouclier/torche est pourvu. Si une torche est équipée, le personnage l'utilisera par défaut lorsque son arme est au fourreau : appuyez sur la **touche F** pour passer rapidement de l'une à l'autre.



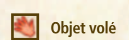
Ceci indique votre charge actuelle et le poids maximal que vous pouvez porter. Si vous dépassez cette limite, vous serez immobilisé jusqu'à ce que vous jetiez certains objets.

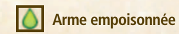
16 L'effet combiné de votre armure et de votre protection magique. Plus ce nombre est élevé, mieux vous êtes protégé.

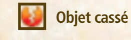
31 La quantité d'or en votre possession.

Objets de l'inventaire
L'icône située à gauche d'un objet indique sa nature et le nombre précise sa quantité. Les icônes suivantes peuvent également apporter des précisions supplémentaires :


Objet magique


Objet volé


Arme empoisonnée


Objet cassé

Menu des sorts



Lancez des sorts pour améliorer votre talent dans les différentes écoles de magie. Vous pouvez acheter de nouveaux sorts à certains personnages du jeu. Le menu des sorts comprend cinq onglets, avec de gauche à droite : tous les sorts, sorts sur cible, sorts de contact, sorts sur soi et effets actifs.

Icône du sort
Indique l'effet du sort.

Nom du sort
Identifie le sort sélectionné.

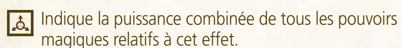
Coût magique
La colonne portant une icône d'éclair indique le coût magique de chaque sort, qui dépend de votre talent dans l'école de magie correspondante.



Passez la souris sur les sorts pour afficher des informations complémentaires.

Efficacité du sort
Vos sorts perdent en efficacité lorsque vous portez une armure : leur puissance et leur durée en sont réduits. Pour lancer des sorts plus puissants, portez moins d'armures ou améliorez le talent adéquat (armure légère ou armure lourde).

Onglet des effets actifs
Affiche les sorts, aptitudes, pouvoirs et effets magiques divers dont votre personnage ressent les effets, y compris les aptitudes et les pouvoirs de sa constellation et les maladies qu'il a contractées.



Indique la puissance combinée de tous les pouvoirs magiques relatifs à cet effet.

Aptitudes raciales
Inhérentes à chaque race, leurs effets sont permanents.

Pouvoirs
De nombreuses constellations et races procurent des pouvoirs spéciaux utilisables une fois par jour, qui se préparent et se lancent comme des sorts. Comme ils ne dépendent d'aucune école de magie, ils ne font pas progresser les talents magiques.

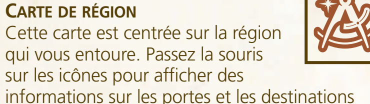
Pouvoirs mineurs
Ces pouvoirs sont moins puissants, mais ils peuvent être utilisés plus d'une fois par jour.

Maladies
Bien qu'ils ne relèvent pas de la magie à proprement parler, ces effets s'apparentent à ceux des sorts de malédiction. Pour guérir, vous pouvez entrer dans une chapelle de ville ou dans un sanctuaire de campagne, ou bien utiliser un sort ou une potion de guérison.

Cartes et quêtes



Ce menu comprend cinq onglets, avec de gauche à droite : carte de région, carte du monde, quête active, quêtes en cours et quêtes achevées.



Carte de région

Cette carte est centrée sur la région qui vous entoure. Passez la souris sur les icônes pour afficher des informations sur les portes et les destinations correspondantes. Les marqueurs de quête indiquent vos objectifs.

Clic gauche : voyage rapide (sélectionnez d'abord un lieu déjà découvert)
Maj + clic gauche : placer vos propres marqueurs sur la carte
Maintenir clic gauche et déplacer la souris : faire défiler la carte



Carte du monde

La carte de Cyrodiil.



Votre position : la flèche dorée indique votre position sur la carte.



But de la quête : ce but est représenté par une flèche rouge ou verte sur la carte du monde et dépend toujours de votre quête active. Pour activer une quête, sélectionnez-la dans la liste de l'onglet des quêtes en cours.



Votre but : c'est la flèche bleue. Vous pouvez la positionner, la déplacer ou la supprimer en maintenant Maj et en faisant un clic gauche sur la carte.



Lieux déjà découverts : les marqueurs sombres peuvent être sélectionnés pour le voyage rapide. Il est impossible de voyager rapidement si vous n'êtes pas à l'air libre ou si un ennemi est proche. Lorsque vous faites un voyage rapide, le temps s'écoule plus vite pour refléter la durée du voyage. Si vous avez un cheval, il vous suivra ; si vous visez une ville, il sera placé dans l'écurie la plus proche.



Lieux connus : les marqueurs clairs indiquent les lieux que vous connaissez, mais que vous devez découvrir par vous-même avant de pouvoir les rejoindre par voyage rapide.

Quête active

Cet onglet récapitule les différentes étapes de votre quête active. Pour activer une quête, sélectionnez-la dans l'onglet des quêtes en cours. Les buts de quête qui s'affichent sur la carte et sur la boussole sont ceux de votre quête active. Cliquez sur le bouton de la carte pour repérer le but de votre quête sur la carte du monde.

Quêtes en cours

Indique les étapes de toutes les quêtes que vous n'avez pas encore achevées. Sélectionnez une quête pour l'activer.

Quêtes achevées

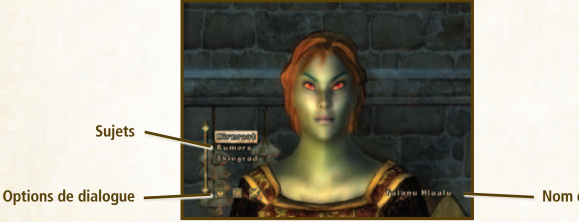
La liste de toutes les quêtes dont vous avez triomphé. Sélectionnez une quête pour en afficher toutes les étapes.

Quêtes et buts

Quand une quête est activée, des flèches de but apparaissent sur la boussole, sur la carte de région et sur la carte du monde. Elles vous guideront vers l'étape suivante de la quête active. Sur la carte du monde, les buts permettent de situer approximativement cette étape, tandis que la carte de région est plus précise : elle indique le point à rejoindre ou la porte à franchir.

Dialogues

Lorsque l'icône de dialogue apparaît, activez le personnage pour lui parler. L'écran de dialogue comporte plusieurs éléments importants :



Nom du personnage

L'identité de votre interlocuteur.

Sujets

La liste de tous les sujets que vous pouvez aborder avec ce personnage. Vous serez parfois amené à faire défiler cette liste pour voir tous les sujets disponibles. Il est également possible que de nouveaux sujets apparaissent lors de la discussion.
Les sujets dorés comportent des informations dont vous ne disposez pas encore, contrairement aux sujets gris. Si un sujet reste doré après avoir été abordé, vous pouvez en déduire que votre interlocuteur ne vous apprécie pas suffisamment et vous cache certaines informations.

Options de dialogue

Certaines options peuvent apparaître sous la liste des sujets. Sélectionnez l'un de ces icônes pour afficher le menu correspondant.

Persuasion : tentez de mettre votre interlocuteur dans de meilleures dispositions à votre égard à force de persuasion.

Faire du troc : achetez et vendez des marchandises. Plus d'informations en page suivante.

Réparer : ce personnage est capable, moyennant finances, de réparer les armes et armures de toutes sortes, magiques ou non.

Sorts à vendre : consultez les sorts que vend le personnage, leur prix et leur coût magique.

Recharger : les personnages offrant ce service peuvent recharger vos objets magiques moyennant finances.

Entraînement : il existe un nombre limité de personnages capables de vous enseigner des talents et d'autres, encore plus rares, qui peuvent vous faire atteindre les niveaux les plus élevés. Vous ne pouvez pas améliorer un talent de plus de cinq points avant de passer au niveau suivant.

Quitter le dialogue

Faire du troc

Sélectionnez l'icône de troc pour afficher votre inventaire et celui de votre interlocuteur. Dans ce menu, cliquez sur le sac de droite pour voir ce que vous avez à vendre ou sur le sac de gauche pour voir ce que propose le marchand.



Vendre des objets de votre inventaire

Acheter dans l'inventaire du marchand

Sélectionnez le ou les objet(s) que vous souhaitez acquérir et ils passeront dans votre inventaire. Vous pouvez aussi tenter de vendre certains objets en les sélectionnant dans votre inventaire. Votre interlocuteur acceptera ou non votre offre en fonction de votre talent de marchandage et du prix que vous négociez. Remarque : s'il refuse, il perdra un point de disposition à votre égard.

Négocier

Les prix pratiqués par un marchand dépendent de votre talent de marchandage et du sien, ainsi que de sa disposition à votre égard. Il est possible qu'il accepte de baisser le prix d'un objet ou de payer plus cher ce que vous lui vendez : pour le savoir, négociez.



En cliquant sur l'icône de négociation, vous découvrirez le niveau du talent de marchandage du vendeur et sa disposition à votre égard, et vous pourrez décider si vous voulez ou non vous montrer dur en affaires. Plus votre talent de marchandage est développé, plus celui du vendeur est faible ; plus il vous apprécie, plus vous pourrez régler la négociation vers l'extrémité "Difficile" sans risquer d'essuyer un refus. Après avoir trouvé un réglage qui convient au vendeur, ce dernier continuera d'accepter des offres au même niveau (à moins que sa disposition à votre égard ne diminue). Vous pourrez ensuite négocier encore plus âprement lorsque vous aurez amélioré votre talent de marchandage.

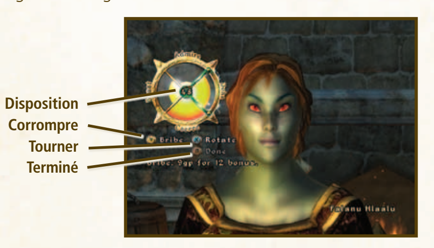
Persuasion

Disposition

La disposition d'un personnage à votre égard est représentée par un nombre de 0 à 100. Plus ce nombre est élevé, plus ce personnage vous apprécie.

La disposition d'un personnage est calculée en fonction de plusieurs facteurs : la race, la personnalité, votre réputation, votre affiliation à différentes factions et vos actions passées (si par exemple vous avez prêté main forte à un membre de sa guilde ou détroussé, voire assassiné, l'un de ses amis). Disposition : indique les points de disposition de ce personnage à votre égard.

Disposition
Corrompre
Tourner
Terminé



Corrompre : indique le prix d'une tentative de corruption, qui vous permet d'améliorer la disposition du personnage en échange d'argent. Attention, certains personnages sont incorruptibles.

Tourner : cette option n'apparaît qu'après avoir atteint le niveau Apprenti en éloquence. Vous pourrez alors faire tourner la roue une fois lors de chaque séance de persuasion.

Lancer : entamer une séance de persuasion.

Terminé : fermer la fenêtre de persuasion. Disponible uniquement après avoir utilisé chacune des quatre actions.

Règles d'une séance de persuasion

À chaque séance, vous devez admirer votre interlocuteur, vous vanter, plaisanter et le contraindre : vous ne pouvez sélectionner qu'une seule fois chacune de ces actions, mais dans l'ordre de votre choix. Chaque action améliore ou dégrade la disposition du personnage à votre égard. Il faut parfois de nombreuses séances avant d'atteindre le niveau de disposition souhaité.

Pour entamer une séance de persuasion, cliquez sur le bouton "Lancer". Chacune des quatre portions de la roue se remplira dans diverses proportions. Plus une portion est pleine, plus l'effet produit sera important lorsque vous la sélectionnerez.

Lorsque vous passez le curseur tour à tour sur les portions "Admirer", "Se vanter", "Plaisanter" et "Contraindre", le visage du personnage reflète sa réaction : il peut adorer l'action correspondante, l'aimer, la détester ou la haïr. Choisissez sans perdre de temps, car la disposition des personnages diminue progressivement. Elle augmente lorsque vous sélectionnez une action qu'ils aiment ou adorent et elle diminue lorsque vous choisissez une action qu'ils détestent ou haïssent.

Le personnage sera plus ou moins bien disposé à votre égard en fonction de votre éloquence et des portions de la roue. Essayez de sélectionner les portions les plus pleines lorsqu'elles correspondent aux actions que le personnage apprécie, et les portions les moins remplies lorsqu'elles correspondent aux actions que le personnage n'apprécie pas.

Arts du combat

Pour se protéger des monstres et des brigands, voyageurs et aventuriers doivent apprendre à utiliser différentes armes et armures.

Armes

Il existe deux types d'armes : les armes de corps à corps (épées, massues...) et les arcs. Les meilleures d'entre elles sont en métal précieux et portent parfois un enchantement utile. La quantité de dégâts infligés dépend de l'arme elle-même, de son état (les armes endommagées sont moins puissantes) et de votre talent.

Attaques au corps à corps

Il en existe deux types : les attaques de base et les attaques de puissance. Les premières sont rapides mais infligent peu de dégâts, tandis que les secondes sont lentes mais plus destructrices. Pour réaliser une attaque de base, cliquez une fois avec le **bouton gauche de la souris**. Pour une attaque de puissance, maintenez ce bouton enfoncé. Combinez ce bouton aux t**ouches Z**, **Q**, **S** et **D** pour varier les attaques de puissance.
Lorsque votre niveau de maîtrise est faible, les talents Lame, Arme contondante et Attaque sans armes vous permettent de lancer une attaque de puissance basique dans la direction de votre choix. À un niveau de maîtrise élevé, vous pouvez lancer des attaques de puissance de maître en combinant attaque et déplacement latéral ou vers l'arrière. Ces attaques de maître se caractérisent par différents bonus et effets.

Attaques à distance

Pour tirer à l'arc, bandez votre arc au maximum en maintenant le **bouton gauche de la souris**, puis relâchez ce bouton. Il faut un certain temps pour bander l'arc de manière à obtenir une attaque à pleine puissance. Au niveau Compagnon du talent Précision, vous pouvez zoomer avec une flèche encochée en maintenant le **bouton droit de la souris** (parade).

Armes à une et à deux mains

Certaines armes, comme les dagues, les épées courtes, les massues et les haches de guerre, se tiennent à une main et peuvent être combinées à un bouclier. D'autres armes se brandissent à deux mains, comme les haches d'armes, les claymores ou les marteaux de guerre, et ne peuvent pas être utilisées avec un bouclier. Passez le curseur sur une arme dans l'inventaire pour voir si elle se tient à une ou deux mains.

Parer

Pour parer, maintenez le **bouton droit de la souris**. Vous subirez moins de dégâts si vous réussissez à parer avec votre bouclier ou votre arme. Les boucliers parent plus efficacement que les armes.
Une stratégie de combat efficace consiste à parer un coup, puis à contre-attaquer rapidement pour surprendre l'ennemi avant qu'il ne puisse parer à son tour. Adoptez ce rythme de parade/contre-attaque lors du corps à corps pour améliorer sensiblement votre efficacité au combat.

Armures

Chaque pièce d'armure que vous portez améliore votre protection totale, ou "classe d'armure". Plus ce pourcentage est élevé, mieux vous êtes protégé. L'efficacité d'une pièce d'armure dépend de la pièce elle-même, de son état et de votre talent en armure lourde ou légère selon le modèle.
La classe d'armure représente le pourcentage de dégâts absorbés par votre armure. L'état d'une pièce d'armure se détériore à mesure qu'elle absorbe des dégâts, ce qui diminue son efficacité. La classe d'armure totalise toutes les pièces d'armure que vous portez. Certains types de pièces protègent mieux que d'autres.

Réparer les armes et armures

Les armes et armures se détériorent à l'usage. Leur efficacité dépend directement de leur état : lorsqu'il atteint zéro, l'arme ou l'armure devient inutilisable. Vous pouvez les réparer à l'aide de certains marteaux. La réussite de l'opération dépend de votre talent d'armurier.

Remarque : *seul un armurier de niveau Compagnon ou supérieur peut réparer les objets magiques. Vous pouvez également demander à certains personnages d'effectuer une réparation. Ce ne sera pas gratuit, mais l'objet (qu'il soit magique ou non) sera toujours remis à neuf.*

Autres situations de combat

Héros au tapis

L'ennemi vous enverra au tapis s'il parvient à vous asséner un coup puissant. Chaque attaque subie vous infligera alors plus de dégâts.

Esquive

Lorsque vous atteignez le niveau Compagnon, vous obtenez la capacité d'esquiver les coups : parez et sautez dans n'importe quelle direction pour réaliser une roulade rapide.

Se rendre

Si vous engagez le combat contre un ami, maintenez la commande de parade et activez ce personnage pour vous rendre. S'il vous porte suffisamment dans son cœur, il interrompra le combat.

Crimes et châtiments

Crimes, primes et peines de prison

En règle générale, les actions suivantes sont considérées comme illégales et seront dénoncées comme telles si quelqu'un vous prend sur le fait :

- Voler (objet, cheval...)
- Prendre ou ramasser un objet appartenant à quelqu'un d'autre
- Entrer dans une propriété privée par effraction
- Agresser quelqu'un (sauf en cas d'autodéfense)
- Tuer quelqu'un (sauf en cas d'autodéfense)

Lorsqu'un crime est signalé, une prime d'une valeur proportionnelle à la gravité de ce crime est placée sur votre tête. Si vous croisez des gardes alors que votre tête est mise à prix, ils risquent de vouloir vous arrêter. Si vous prenez la fuite, ils vous poursuivront. Si vous parvenez à fuir, vous constaterez que le système de maintien de l'ordre est très efficace : tous les gardes que vous croiserez tenteront de vous arrêter. Si vous êtes pris, plusieurs possibilités s'offrent à vous :

- Si vous avez suffisamment d'argent, vous pouvez payer la prime et éviter la prison. Tous les objets volés de votre inventaire seront confisqués, y compris ceux que vous avez dérobés sans vous faire voir. Les gardes ont l'œil en ce qui concerne les marchandises volées.
- Vous pouvez tenter de résister, mais vos chances de réussite sont minces : les gardes sont redoutables et ils vous tueront sans hésitation. Et même si vous parvenez à fuir, votre tête sera toujours mise à prix.
- Vous pouvez accepter une peine de prison pour éviter de payer l'amende. Tous les objets volés de votre inventaire seront confisqués et, une fois votre peine purgée, certains de vos talents seront amoindris du fait de cette période d'inactivité. Le nombre de talents affectés et leur degré de détérioration dépendent de la durée de la peine. Il est toutefois possible que certains talents s'améliorent : parfois, les détenus s'échangent de précieux secrets. D'après la rumeur, les joueurs cherchant à rejoindre la mystérieuse guilde des voleurs peuvent nouer des contacts intéressants en prison : les détenus se serrent généralement les coudes.

Il est possible de s'évader de prison, mais c'est très difficile. Cela ne présente qu'un intérêt limité car votre tête sera toujours mise à prix, mais certains membres de la pègre estiment qu'il est de leur devoir de s'évader, par principe.

Il est également possible de récupérer les objets confisqués lors de votre arrestation. Vous les trouverez dans des contenants spéciaux, à proximité des cellules. Il est très difficile de voler des objets au nez et à la barbe des geôliers, mais encore une fois, certains criminels mettent un point d'honneur à récupérer les fruits de leurs larcins.

Chevaux, maisons, livres et contenants

Chevaux

Activez un cheval pour monter en selle. Utilisez les touches Z, Q, S et D pour diriger votre cheval et la souris pour regarder autour de vous. Si vous activez un cheval qui ne vous appartient pas, vous serez considéré comme un voleur de chevaux, un délit majeur. Si vous souhaitez acheter un cheval, rendez-vous dans les écuries à l'extérieur de chaque ville. Lorsque vous entrez dans une ville par voyage rapide, votre cheval est placé dans l'écurie la plus proche, aux portes de cette ville.

Maisons à vendre

Vous trouverez dans chaque ville des maisons à vendre de qualité variable. Une fois propriétaire, vous pouvez acheter du mobilier aux marchands du coin. Pour plus d'informations sur les ventes immobilières, discutez avec les comtes, les comtesses ou leurs domestiques dans le château de chaque ville.

Livres et autres documents

Lorsque vous prenez un livre ou un document pour le lire, vous pouvez le reposer au même endroit ("Quitter") ou le placer dans votre inventaire ("Prendre"). Si c'est un livre de votre inventaire que vous souhaitez consulter, faites un clic gauche dessus pour l'ouvrir. Utilisez les boutons Précédent et Suivant pour tourner les pages d'un livre et la molette de la souris pour faire défiler le texte d'un parchemin.

Les livres spéciaux permettent d'améliorer certains talents. Il suffit de les ouvrir pour qu'un message apparaisse, indiquant quel talent a été amélioré. Ces livres ne fonctionnent qu'une seule fois.

Contenants

Il existe divers types de contenants : coffres, sacs, caisses, tonneaux, cadavres, etc. Pour voir ce que renferme un contenant, visez-le avec le réticule et appuyez sur Espace lorsque l'icône de bourse apparaît. Si l'icône est blanche, vous pouvez prendre et utiliser tout ce que vous voulez. Si l'icône est rouge, ce contenant appartient à quelqu'un et vous approprier son contenu serait considéré comme du vol : si vous êtes pris, vous risquez la prison. Si l'icône est rouge et le contenant verrouillé, toute tentative de crochetage sera également considérée comme du vol.

Faites un clic gauche sur les objets d'un contenant pour les prendre un par un. **Cliquez sur le sac de gauche** pour ouvrir votre inventaire ou sur le sac de droite pour afficher le contenu du contenant. Cliquez sur le bouton Tout prendre pour vider le contenant ou sur le bouton Quitter (ou la touche **Espace**) pour le fermer. Pour placer un objet à l'intérieur, ouvrez votre inventaire et sélectionnez-le.

Avertissement : ne laissez jamais d'objets qui ne vous appartiennent pas dans les contenants ! Ils pourraient disparaître en votre absence.

Développer ses talents et passer au niveau supérieur

Développer ses talents

Trois possibilités :

1. Utilisez un talent à répétition. Plus le niveau de talent est élevé, plus cette technique prend de temps. Consultez votre progression dans la section Talents du menu des statistiques.
2. Achetez une séance d'entraînement à un personnage. Vous ne pouvez acquérir qu'un maximum de 5 points de talent par niveau de cette manière.
3. Apprenez-en davantage sur un talent en lisant des livres spéciaux.



Passer au niveau supérieur

Développez les talents majeurs associés à votre classe pour progresser. Pour passer au niveau supérieur, vous devez faire progresser votre personnage de 10 points, répartis sur différents talents majeurs. Consultez votre progression dans la section Talents du menu des statistiques.

Quand vos talents auront progressé au point de vous faire passer au niveau supérieur, vous recevrez un message et une icône apparaîtra à l'écran. Vous devrez alors dormir dans un lit et méditer sur ce que vous avez appris pour valider votre niveau.

Lorsque vous passez au niveau supérieur, vous pouvez choisir d'améliorer trois de vos huit caractéristiques. Certaines d'entre elles pourront bénéficier d'un modificateur bonus en fonction des talents améliorés depuis le précédent niveau. Par exemple, si vous avez amélioré plusieurs talents dont la caractéristique déterminante est la Personnalité, c'est cette caractéristique qui bénéficiera d'un modificateur bonus. Ceci s'applique aux talents majeurs comme aux mineurs. En outre, votre santé s'allonge de 10% de votre endurance à chaque fois que vous passez au niveau supérieur.

Options et préférences

Vous pouvez accéder au menu des options à partir du menu principal, dès que vous avez chargé Oblivion, ou en appuyant sur la touche Echap en cours de partie. C'est là que se règlent différents paramètres de jeu, audio et vidéo, ainsi que les commandes.

Jeu

Réglez la difficulté et activez ou désactivez certaines options : sous-titres, sous-titres des dialogues, réticule, sauvegarde au repos, sauvegarde en attente et sauvegarde en voyage.

Vidéo

Réglez différents paramètres vidéo. La résolution et le curseur Distance vue doivent être ajustés pour une expérience de jeu optimale. Vous pouvez également régler les textures, les curseurs de détails ou d'herbe, les paramètres de détails distants, les ombres, l'eau et la luminosité. Consultez le fichier Lisez-moi.txt dans le répertoire où vous avez installé le jeu pour en savoir plus sur ces paramètres.

Audio

Réglez les différents volumes du jeu : général, voix, effets (sonores), pas et musique.

Commandes

Réglez la sensibilité verticale et horizontale de la souris, inversez l'axe Y, activez les vibrations et modifiez les commandes attribuées à différentes actions.

Contenus téléchargeables

Téléchargez ou consultez les nouveaux contenus disponibles.

Informations relatives à la garantie

Zenimax Europe Limited garantit à l'acquéreur initial du support de ce programme d'ordinateur, que le disque/la cartouche fourni(e) avec ledit programme ne comportera aucun défaut pendant les 90 jours suivant la date du transfert de propriété à l'acheteur. Si ce n'était pas le cas, veuillez initialement retourner le produit défectueux au point de vente, accompagné d'une preuve d'achat. Si cela n'est pas possible pour une quelconque raison, veuillez retourner le produit à Zenimax Europe Limited à l'adresse ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat, de l'indication du lieu d'achat, de la description du défaut, dans l'emballage d'origine que vous pourriez avoir. Zenimax Europe Limited remboursera les frais d'envoi afférents au retour de tous produits défectueux. La présente garantie est accordée en sus de vos droits relatifs à ce produit et vos droits ne sont en aucune manière affectés ou limités par la présente garantie. Si vous souhaitez obtenir de plus amples renseignements sur vos droits, veuillez contacter une association de consommateurs ou un avocat.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
United Kingdom

Assistance technique et clientèle

Pour l'assistance technique et clientèle, veuillez appeler le **0157323378**, horaires d'ouverture : de 9h à 18h du lundi au vendredi, à l'exception des jours fériés. Nous sommes fermés le week-end, contactez **SupportFR@bethsoft.com** ou consultez **www.bethsoft.com**. Pour les réclamations liées à la garantie, envoyez votre disque à ZeniMax Europe Limited, Skypark - 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Royaume-Uni, accompagné d'une preuve d'achat datée, du numéro de produit, d'une brève description de l'erreur ou du défaut et de votre adresse.

Commandes de jeu

Déplacement auto — Q
Vers l'avant — W
Sauter — E
Basculer point de vue/Mode Vanity — R
Se reposer — T

Mode menu — Tab

Pas de côté G — A
Arrière — S
Pas de côté D — D
Préparer objet — F

Toujours courir — Caps Lock

Prendre — Z
Lancer — C

Courir — Shift

Accroupi/Discrétion — Ctrl
Parer — Alt
Activer — Space

Utiliser/Attaquer
Parer

Cliquer pour passer en caméra subjective ou objective. Maintenir pour passer en mode Vanity. Faire rouler pour régler le zoom en caméra objective.

Raccourcis : 1 à 8

F5 — Sauvegarde rapide

F9 — Chargement rapide



Bethesda













